

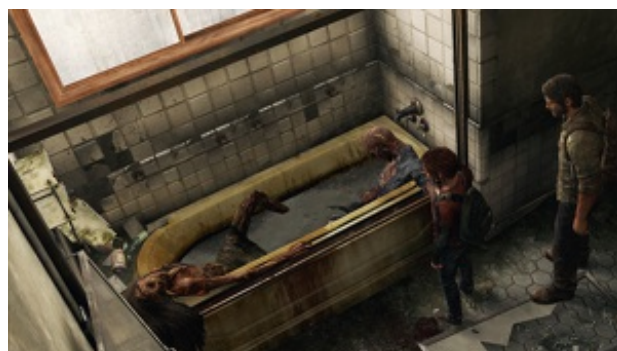
Animação de Personagens e Câmaras

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 9 Junho 2012

Na edição deste mês da Game Developer vem um artigo inteiramente dedicado à locomoção de personagens [1], com o objectivo de apresentar novos métodos de animação capazes de evitar os problemas do conhecido Uncanny Valley [2]. Como nos diz Sanmiya, nós enquanto jogadores estamos tão formatados às convenções dos videojogos que já nem nos damos conta, mas quando uma pessoa compara o movimento de um personagem num ambiente interativo com o movimento real, percebemos que existe ali algo de errado. Como nos diz o texto, nas intro cinemáticas está tudo muito bom, mas quando entramos em modo interativo, ou seja no gameplay, os personagens parecem "caranguejos", ou robôs, a obedecer às nossas ações no gamepad.

A animação interativa tem avançado muito, mas ainda tem muito caminho a percorrer. Inicialmente foi a falta de processamento que impediu que esta se desenvolvesse, depois foi a passagem do 2d para 3d que veio aumentar ainda mais os problemas. Agora que a tecnologia está disponível é uma questão de valores de produção. Porque dar "vida" a um personagem no ecrã pode ir desde a simples animação de andar para a direita e para a esquerda, até à animação de movimentos enquanto parado, quando roda para mudar de direção no andar, quando anda, quando corre, quando corre a saltar, quando se move agachado, quando apanha um objecto, quando se pendura numa falésia, quando nada, quando guia um carro, etc.

Todas estas animações no mundo do cinema de animação são triviais, estão perfeitamente estudadas. Os 12 Princípios da Animação da Disney estabelecem guias muito claras para dar credibilidade ao movimento, em termos de forma e duração. O maior problema num videojogo, passa exatamente pela duração das sequências de animação. Simplesmente porque quem manda na ação do personagem não é um realizador, mas o jogador. O design da duração de cada animação não é realizado em função do comportamento ser credível, mas em função da reação aos cliques do jogador. Os videojogos prezam o feedback imediato acima de qualquer outro elemento, e isso tem custos.



1/9

Neste texto Sanmiya vem defender que o feedback imediato ou responsiveness, não deveria ser encarado como algo imediato, mas antes como uma resposta rápida dentro dos parâmetros de uma reação natural. Ou seja que o personagem não deve mexer-se imediatamente na direção que o jogador pede, mas antes acabar o movimento que está a realizar para a seguir realizar o que foi pedido. Claro que em teoria isto funciona muito bem, mas na prática, sabemos que a ausência de resposta imediata no ecrã aos nossos comandos, cria uma sensação de ausência de controlo. Por outro lado, parece-nos que aquilo que pudemos assistir no vídeo de The Last of Us [3] lançado pela Naughty Dog esta semana na E3 já vai nesta direção.

Aliás neste pequeno vídeo podemos assistir a duas evoluções em termos de arte visual interativa, no sentido de tornar mais credível a representação do movimento gráfico. Não esquecendo que isto é apenas um trailer promocional, a impressão que nos fica é que a animação dos personagens ganhou aqui novas camadas intermédias de comportamento que permitem atenuar o efeito robótico. Podemos notar que os arranques e paragens do personagem principal possuem animações de ligação entre os movimentos de partida e chegada, o personagem não pára bruscamente, nem desata a correr de modo súbito. O corpo também está cheio de pequenas animações como por exemplo as mãos que abrem e fecham, o torso que roda, e a cabeça com movimentos mínimos mas constantes. Não estando perfeito, o efeito passa mais despercebido. Por outro lado acreditamos que esta atenuação se deve ainda a um outro factor, que não apenas novas técnicas de animação de personagens mas que assentam em novas técnicas cinematográficas para videojogos, ou seja animação das câmaras.

A cinematografia nos videojogos tem estado tão ou mais limitada que a animação dos personagens em termos estéticos. Num FPS a câmara é controlada diretamente pelo jogador o que invalida a aplicação de qualquer controlo ou animação. Já num jogo em terceira-pessoa, as câmaras são controladas pelo designer do jogo, contudo estes têm-se limitado a ligar as câmaras ao protagonista num ângulo a 3/4, o que faz com que a câmara seja em certa medida controlada indiretamente pelo jogador via personagem jogável. Nos últimos anos assistimos à introdução da possibilidade de rodar à volta do personagem, numa espécie de envolvente esférica do mesmo. Foram ainda introduzidos elementos de IA para ajudar a desviar a câmara de obstáculos, e permitir que esta flua um pouco mais em redor do personagem. Mas as câmaras na terceira-pessoa têm estado sempre muito presas a um centro no personagem o que dificilmente permite dar a ver de outra forma o ambiente circundante.



The Last of Us Gameplay E3 2012

Analisando o vídeo de "The Last of Us" podemos ver como a câmara segue os personagens, como se aproxima e distancia destes ao longo da sua animação. A câmara está em constante movimento, como se estivesse sempre à procura do melhor ângulo. Em termos de evolução estética, podemos acima de tudo ver como a câmara está completamente focada sobre as ações dos personagens, e não sobre os personagens em si. Quando agimos sobre alguma coisa, ou batemos em alguém, a câmara avança rapidamente para providenciar um melhor ângulo do que está acontecer. Podemos ver aqui algo que já venho falando há algum tempo, que é a apresentação de grandes planos das caras e das mãos que ajudam, e muito, a dramatizar os eventos que decorrem no ecrã, facilitando a ligação do jogador ao mundo representando e auxiliando a estimulação emocional. Claro que isto vem também aumentar os níveis de violência apresentados, e que neste caso ficam bem evidentes na última cena do vídeo, o que talvez devesse levar a alguma reflexão por parte dos criadores.

Muito mais haveria a dizer mas para fechar, o que podemos retirar deste trailer e desta discussão é que a linguagem dos videojogos continua a evoluir. Também que as repostas estéticas não podem ser todas importadas diretamente do cinema, mas que precisam de se desenvolver dentro do próprio media. Que provavelmente não resolveremos todos os problemas apenas apostando em áreas isoladas, mas combinando áreas e procurando otimizar o melhor de cada no sentido de garantir experiências cada vez mais credíveis para os jogadores.